



O BRINCAR DIGITAL E O USO DAS TECNOLOGIAS NA SAÚDE DAS CRIANÇAS

*Estela Rossetti Teixeira Silva*¹, *Flávio Bortolozzi*²
*Rute Grossi Milani*³

Resumo: Este estudo teve como objetivo conhecer a percepção dos pais sobre o brincar digital no cotidiano dos filhos. O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário a fim de promover o mapeamento do cotidiano das crianças e suas famílias e o uso lúdico das tecnologias digitais. Como resultados, temos que a maior parte dos entrevistados apontou o celular/Smartphone como a tecnologia com as quais a criança costuma brincar/jogar. O número de prejuízos foi superior ao de vantagens, entretanto, a maioria dos pais acreditam que é benéfico o uso das tecnologias para o desenvolvimento de habilidades relacionadas a cognição.

Palavras-chave: Promoção da saúde; Brincar digital; Percepção dos pais; Saúde da criança; Tecnologias digitais.

Abstract: This study aimed to know the perception of parents about digital play in their children's daily life. The instrument used for data collection was a questionnaire to promote the mapping of the daily life of children and their families and to the playful use of digital technologies. As a result, most of the respondents pointed to the Smartphone as the technology the child uses to play/play. The number of losses was greater than the number of advantages, however, most parents believe that the use of technologies for the development of skills related to cognition is beneficial.

Keywords: Health promotion; Digital play; Parents perception; Child health; Digital technologies.

¹ Mestra em Promoção da Saúde (UNICESUMAR). Psicóloga. Especialista de Ensino II (SENAI). E-mail: estelar_@hotmail.com.

² Doutor em Engenharia de Computação. Professor pesquisador no UNICESUMAR. E-mail: flavio.bortolozzi.53@gmail.com.

³ Doutora em Medicina (Saúde mental). Professora pesquisadora no UNICESUMAR. E-mail: rutegrossi@uol.com.br.





INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico vem conquistando importante espaço no cotidiano das crianças, dos jovens e adultos, favorecendo com que as crianças realizem diversas atividades ao mesmo tempo, interagindo com o ambiente no qual estão inseridas (LEMOS, 2004; ROSADO, 2006; RAVASIO; FUHR, 2013).

O uso de celulares, *tablets*, computadores, entre outros, se torna prioridade na hora de brincar, se comparado às brincadeiras tradicionais, como brincar de boneca ou de carrinho. Dessa forma, brincar está presente em diferentes tempos e lugares e é recriado pela criança através da sua capacidade de imaginação e criação. É algo que faz parte do seu dia-a-dia, definido como espontâneo, prazeroso e saudável. Portanto, pode-se dizer que os benefícios do brincar estão relacionados com o desenvolvimento infantil (FRIEDMANN, 2006; ROSADO, 2006; VYGOTSKY, 2011).

Durante muito tempo se discutiu e ainda são discutidos os possíveis impactos negativos que as tecnologias geram sobre a criança e seu desenvolvimento (FRIEDMANN, 2006; RAVASIO; FUHR, 2013). Nos últimos anos, pode-se observar um aumento no interesse por estudos que investiguem aspectos positivos sobre o uso das tecnologias pelas crianças e seus benefícios. O tema ainda é cercado de controvérsias a respeito dos benefícios e malefícios que essas tecnologias podem apresentar para o desenvolvimento infantil (FRIEDMANN, 2006; ROSADO, 2006).

Pesquisadores como Burke e Marsh (2013) consideram benéfico o uso de tecnologias como televisão, videogame, computadores, *tablets* e celulares para as crianças pequenas. Outros autores permanecem cautelosos devido ao seu possível potencial de impacto negativo (VANDEWATER et al., 2007).

Radesky e Christakis (2016) apontam que a mídia digital está sendo cada vez mais usada por crianças. Segundo os autores, em seus estudos mostram que a maioria das crianças utilizaram dispositivos móveis para entretenimento.

Sharkins et al. (2015), afirmam que as crianças estão sendo cada vez mais expostas as mídias digitais e tecnologias. Entretanto, pouco se sabe sobre os efeitos dessa exposição e há uma falta de pesquisa sobre opiniões de cuidadores a respeito do uso dessas tecnologias por crianças (SHARKINS et al., 2015), bem como lacunas na literatura sobre os pais terem consciência do envolvimento dos seus filhos com a tecnologia (VITRRUP et al., 2016).

Logo, o principal problema dessa pesquisa baseia-se na seguinte indagação: O brincar digital e o tempo que as crianças dedicam a estas



tecnologias afetam a saúde das crianças? Neste contexto, o presente estudo teve como objetivo entender como as tecnologias digitais e o tempo que as crianças se dedicam a brincar com estas tecnologias interferem na saúde e bem-estar da criança.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo exploratório com abordagem quantitativa onde foi utilizada uma amostragem aleatória, isto é, a pesquisadora coletou os dados próximos a escolas e clínicas pediátricas, bem como locais abertos e de circulação de pessoas, nos meses de fevereiro e março de 2018. A amostra foi composta por 100 pais com filhos em idade pré-escolar, variando entre quatro e seis anos, de ambos os sexos, e que utilizam tecnologias digitais como telefones celulares, *tablets*, computador ou vídeo game.

O critério de inclusão foi convidar o adulto a participar da pesquisa e ele deveria residir ou conviver no mínimo quatro horas diárias com a criança que brincam cotidianamente com tecnologias digitais, exceto no período escolar. O critério de exclusão foi, pessoas com idades inferiores a 18 anos e optou-se pela pesquisa de crianças com idade mínima de quatro anos e idade máxima de seis anos. A faixa etária é justificada visto que é percebido o hábito de brincadeira na internet em crianças na fase pré-escolar.

Antes de iniciar as atividades e a coleta dos dados para formar a amostra, todos os procedimentos necessários foram explicados aos participantes. Ao concordarem em participar do estudo, assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e participaram preenchendo um questionário semiestruturado.

Para a coleta de dados, a fim de responder o objetivo do estudo, foi utilizado um questionário baseado e adaptado de Becker (2017) que aborda a infância, a tecnologia e a ludicidade e trata da visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. A escolha deste questionário se justifica, pois com algumas adaptações ele atende os tópicos a serem explorados em nossa pesquisa.

Esse questionário foi composto por dezesseis questões fechadas, contemplando aspectos referentes a dados sociodemográficos e comportamentais, abordando também as tecnologias digitais interativas mais utilizadas, frequência de uso e caracterização e comportamento da criança durante o brincar.

Ressalta-se ainda que foi realizado um teste piloto com 10 pais com filhos em idade pré-escolar, variando entre quatro e seis anos, de ambos os sexos, e que utilizam tecnologias digitais como: telefones celulares; *tabletes*; e computador ou vídeo game. O teste piloto validou



o questionário, além de subsídios para o cálculo final do tamanho da amostra.

Os dados coletados foram reunidos num banco de informações e passaram por um tratamento analítico. Os dados foram descritos e classificados quantitativamente a partir de categorias sociodemográficas e comportamentais. As respostas foram agrupadas a partir do percentual da frequência de cada resposta e analisadas por meio de estatística descritiva.

O estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisas Envolvendo Seres Humanos, aprovado sob o parecer nº 2.496.853, e seguiu todos os padrões éticos exigidos para a pesquisa que envolva pessoas.

RESULTADOS

Verifica-se na Tabela 1 que quase metade dos respondentes relataram que a renda mensal dos cuidadores da criança está entre 2 e 3 salários mínimos por mês, enquanto 22% recebem até um salário. Quanto a relação com a criança, vê-se que 62% dos participantes da pesquisa são mães, 15% são pais e 23% possuem outro grau de relação com a mesma. Nota-se também que a grande maioria das crianças cujos responsáveis foram entrevistados (87%) estudam em escola pública e 10% em escola privada.

Quanto a idade do respondente, destaca-se que mais de dois terços (69%) dos respondentes estão na faixa entre 18 a 40 anos, ao passo que em relação à criança, 36% e 35% possuem 5 e 6 anos, respectivamente.

Tabela 1 - Distribuição de frequências das características socioeconômicas dos responsáveis participantes da pesquisa.

Questão	Frequência absoluta	Porcentagem m
1. Renda mensal dos cuidadores das crianças		
• Até um s.m./mês	22	22%
• 2 - 3 s.m./mês	47	47%
• 4 - 5 s.m./mês	21	21%
• 7 - 8 s.m./mês	9	9%
• Acima de 15 s.m./mês	1	1%
2. Relação do respondente com a criança		
• Pai	15	15%
• Mãe	62	62%
• Outro	23	23%



3. Tipo de escola em que a criança estuda		
• Pública	87	87%
• Privada	10	10%
• Não estuda	1	1%
• Não respondeu	2	2%
4. Idade do respondente		
• 18 - 25 anos	10	10%
• 26 - 30 anos	20	20%
• 31 - 35 anos	20	20%
• 36 - 40 anos	19	19%
• 41 - 45 anos	9	9%
• 46 - 50 anos	6	6%
• 51 - 55 anos	6	6%
• 56 - 60 anos	5	5%
• 61 - 65 anos	3	3%
• 66 - 70 anos	0	0%
• 71 - 80 anos	1	1%
• Acima de 80 anos	0	0%
• Não respondeu	1	1%
5. Idade da criança		
• 4 anos	27	27%
• 5 anos	36	36%
• 6 anos	35	35%
• Não respondeu	2	2%
6. Gênero da criança		
• Menino	56	56%
• Menina	43	43%
• Não respondeu	1	1%

Fonte: Teixeira, Bortolozzi e Milani (2018).

Referente aos hábitos de utilização das tecnologias pelas crianças, vê-se na Tabela 2 que o telefone celular/Smartphone (android/IOS) foi a tecnologia mais frequentemente citada quando os entrevistados foram questionados a respeito das tecnologias com as quais a criança costuma brincar/jogar, assim como quando questionados sobre a tecnologia preferida pela criança, em que 89% deles apontaram tal alternativa.

Podemos destacar que grande parte dos respondentes (69%), apontou que as plataformas digitais em que a criança costuma brincar/jogar pertencem ao pai ou a mãe e ainda 31% relatou que as plataformas pertencem à própria criança. E as atividades nas quais a criança mais utiliza o celular foram jogar/brincar (68%) e assistir vídeos (53%).



Quando questionados sobre os jogos e aplicativos com os quais a criança costuma brincar, os termos mais frequentes nas respostas dadas pelos responsáveis foram vídeos, infantis, Peppa Pig e Youtube, citados em 17%, 11%, 9% e 8% das respostas, respectivamente. Ainda, em relação aos companheiros de brincadeira das crianças, nota-se que irmãos, pais e seus pares, foram citados por 33%, 30% e 30%, respectivamente, todos presencialmente. Por outro lado, quase um terço dos entrevistados (36%) apontou que a criança costuma brincar sozinha, sem interação *online* ou *off-line*.

Tabela 2 - Distribuição de frequências dos hábitos referente ao uso de tecnologias pelas crianças.

Questão	Frequência absoluta	Porcentagem
7. Tecnologias com as quais a criança costuma brincar/jogar *		
• Computador/Desktop	25	25%
• Notebook/Laptop	18	18%
• Tablet/Ipapad	37	37%
• Telefone celular/Smartphone (android/IOS)	89	89%
• Videogame - consoles (playstation, wii, xbox, etc.)	19	19%
• Videogame - portáteis (gameboy, psp, vita, etc.)	5	5%
• Outra	2	2%
8. Tecnologia preferida pela criança *		
• Computador/Desktop	1	1%
• Notebook/Laptop	1	1%
• Tablet/Ipapad	17	17%
• Telefone celular/Smartphone (android/IOS)	89	89%
• Videogame - consoles (playstation, wii, xbox, etc.)	6	6%
• Videogame - portáteis (gameboy, psp, vita, etc.)	0	0%
• Outra	2	2%
9. Proprietário das plataformas digitais em que a criança costuma brincar/jogar *		
• Pertence à criança	31	31%
• Pai/Mãe	69	69%



• Irmãos	3	3%
• Outros parentes (tios, primos)	9	9%
• Amigos	1	1%
• Outra	5	5%
10. Atividade para a qual a criança mais usa o celular *		
• Fazer ligação	1	1%
• Receber ligação	1	1%
• Enviar SMS	0	0%
• Acessar a internet	3	3%
• Jogar/brincar	68	68%
• Assistir vídeos	53	53%
• Outras	2	2%
11. Jogos/aplicativos com os quais a criança costuma brincar (termos mais citados) *		
• Vídeos	17	17%
• Infantis	11	11%
• Peppa Pig	9	9%
• Youtube	8	8%
• Assistir	7	7%
• Corrida	6	6%
• Desenho	6	6%
• Frozen	6	6%
• Minecraft	6	6%
12. Dias por semana em que a criança realiza atividades lúdicas com tecnologias digitais		
• Nenhum	2	2%
• 1 dia	1	1%
• 2 dias	5	5%
• 3 dias	10	10%
• 4 dias	6	6%
• 5 dias	13	13%
• 6 dias	2	2%
• 7 dias	60	60%
13. Horas por dia em que a criança costuma dedicar às atividades lúdicas com tecnologia		
• Nenhuma	2	2%
• 1 hora	25	25%
• 2 horas	36	36%
• 3 horas	21	21%
• 4 horas	5	5%



• 5 horas	7	7%
• Mais de 5 horas	3	3%
14. Companheiros de brincadeira da criança *		
• Sozinha, sem interação online ou off-line	36	36%
• Pais, presencialmente	30	30%
• Pais, online	0	0%
• Irmãos, presencialmente	33	33%
• Irmãos, online	0	0%
• Com seus pares, presencialmente	30	30%
• Com seus pares, online	3	3%
• Com amigos virtuais	0	0%
• Outras	6	6%

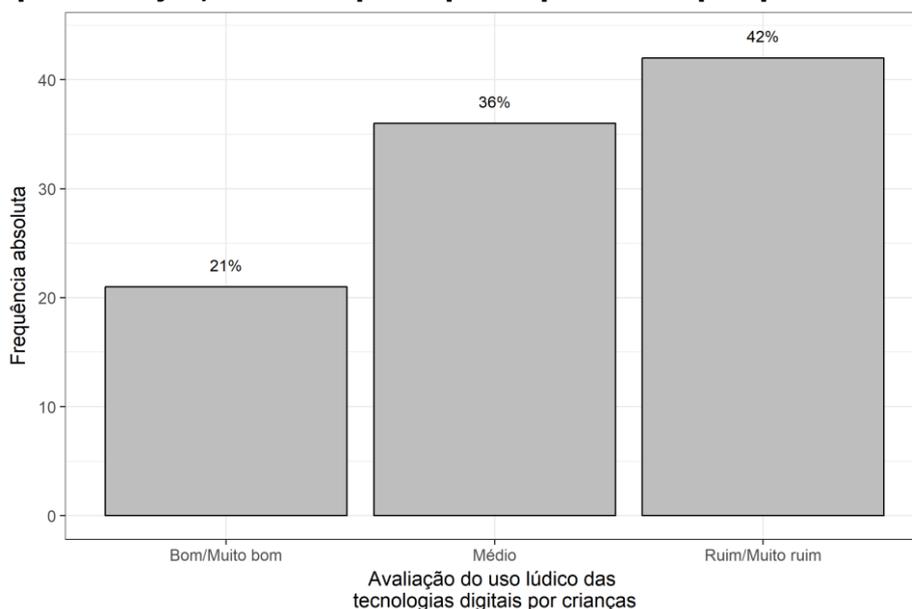
Fonte: Teixeira, Bortolozzi e Milani (2018).

* Alguns respondentes apontaram mais de uma resposta para estas questões.

Pela Figura 1, observa-se que 42% dos entrevistados apontou que o uso lúdico das tecnologias digitais por crianças é ruim/muito ruim, assim como 36% classificou este uso como médio. Ainda, 21% dos entrevistados apontou que este uso é bom/muito bom.

Observa-se na Tabela 3 que pouco mais da metade (53%) apontou como vantagens/benefícios o desenvolvimento. E paradoxalmente, questionados sobre prejuízos/ malefícios, 15% afirmaram haver problemas no rendimento escolar.

Figura 1 - Gráfico de barras da avaliação do uso lúdico das tecnologias digitais por crianças, relatada pelos participantes da pesquisa.





Por outro lado, 24% relatou não haver vantagens/benefícios. Ao passo que 26% afirmaram isolamento. E ainda 17% citaram problemas relacionados à saúde. Ademais, 17% disseram haver perigo de adição.

Tabela 3 – Distribuição de frequências das vantagens e prejuízos das crianças com as tecnologias digitais, relatadas pelos responsáveis e crianças participantes da pesquisa.

Questão	Frequência absoluta	Porcentagem
15. Vantagens/benefícios das crianças com as tecnologias digitais.		
• Desenvolvimento	53	53%
• Não há vantagens	24	24%
• Acesso à tecnologia	12	12%
• Necessário uso moderado	7	7%
• Sossego para os pais	4	4%
16. Prejuízo/malefícios das crianças com as tecnologias digitais.		
• Isolamento	26	26%
• Perigo de adicção	17	17%
• Problemas relacionados à saúde	17	17%
• Problemas no rendimento escolar	15	15%
• Prejuízos pela ausência de limites	10	10%
• Acesso à sites pornográficos e violentos	7	7%
• Estímulo ao consumismo	4	4%
• Não há prejuízos	4	4%

Fonte: Teixeira, Bortolozzi e Milani (2018).

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Diante dos dados expostos, e com relação a maioria dos participantes da pesquisa serem mães, a literatura apresenta resultados semelhantes. De acordo com os relatos de algumas crianças participantes da pesquisa de Becker (2017), eles discorrem que as mães são mais presentes na vida deles e por isso a prevalência delas nas respostas dos questionários.

Percebe-se que a metade dos adultos que comentam sobre as relações entre crianças e tecnologias digitais tem menos de 35 anos de idade, ou seja, são indivíduos que se desenvolveram num contexto



sociocultural permeado pela primeira geração da internet e que ainda hoje faz uso cotidiano das tecnologias digitais (BECKER, 2017).

No que concerne as tecnologias com as quais as crianças costumam brincar, destaca-se o telefone celular/*Smartphone* (*android/IOS*). Nesta perspectiva, estudos apresentados pelo relatório TIC Kids Online (CGI.BR., 2014) e Becker (2017) também identificaram o telefone celular/*Smartphone* (*android/IOS*) como a tecnologia mais utilizada pelas crianças.

Ainda, os telefones celulares/*Smartphones* foram considerados a tecnologia preferida pelas crianças. E de acordo com Becker (2017), os dispositivos móveis estão sendo cada vez mais difundidos. Ao invés da criança se deslocar até um computador para brincar, por exemplo, pode carregar um celular.

Em relação às atividades para qual a criança mais utiliza o celular, evidencia-se jogar/brincar e assistir vídeos. Entretanto, para Becker (2017) não existem brincadeiras virtuais, já que toda brincadeira é real, independentemente do local onde ela ocorre. Assim, o ambiente virtual corresponde a um contexto de brincadeiras, pois proporciona inúmeras possibilidades interativas.

Quanto aos tipos de jogos e aplicativos, destacam-se vídeos e sites infantis, que são produzidos para o público infantil, geralmente relacionados com desenho animado, programa de televisão e fins didáticos (BECKER, 2013). De forma geral, pontuaram-se apenas jogos/aplicativos que se relacionam com o brincar da criança, o que corrobora com a ideia de que as crianças utilizam cada vez mais esses dispositivos com finalidades lúdicas.

Ao analisar a distribuição da frequência de horas por dia em que as crianças costumam dedicar as atividades lúdicas com tecnologias, os dados apontam preponderância de duas horas diárias. Este resultado é fundamental, pois aponta para o fato da tecnologia estar presente no dia-a-dia das crianças (VITRUPP et al., 2016). Estudos de Becker (2017), também apontam prevalência das crianças brincarem diariamente com tecnologias digitais, porém o autor ressalta que existe uma dificuldade de se estabelecer um número preciso de horas dedicadas às brincadeiras com tecnologia, porque quando é questionado o tempo dedicado considera-se que a criança se desloca até um dispositivo e passa o tempo naquela atividade, o que nem sempre acontece dessa forma.

No contexto das atividades lúdicas realizadas com os companheiros das crianças, percebe-se grande atividade interativa entre irmãos, pares e pais, sugerindo a negação de algumas premissas de que a brincadeira na internet promove o isolamento social (CORREA et al., 2015; PAIVA; COSTA, 2015). Ainda, um estudo de Becker



(2017) aponta que as crianças veem nas tecnologias um meio de contato com o mundo e com os seus pares.

Autores como Hsin, Li e Tsai (2014), Paiva e Costa (2015), Vitrupp et al., (2016) discorrem que a tecnologia pode ser uma grande aliada na aprendizagem das crianças, despertando também sua curiosidade (YAN, 2018). Para Egúia-Gomez, Contreras-Espinosa e Solano-Albajes (2012), as brincadeiras digitais são tecnologias importantes para aquisição do conhecimento, contribuindo para aprendizagem, cognição e para a socialização. Estes autores corroboram com a percepção de pouco mais da metade dos pais, que o uso das tecnologias pelas crianças promove benefícios no desenvolvimento da criança.

Ao refletir-se sobre os prejuízos ou malefícios das crianças com as tecnologias digitais, evidenciou-se o isolamento e os perigos de adicção. Correa et al. (2015) e Paiva e Costa (2015) apontam em seus estudos consequências como obesidade e sedentarismo, isolamento social e ansiedade. Paiva e Costa (2015) discorrem também que as crianças deixam de lado atividades tradicionais, como brincadeiras ao ar livre. E Becker (2017) também aponta para resultados que relacionam o isolamento como principal desvantagem segundo a opinião dos pais, entretanto, o autor define que os relatos coletados de crianças em sua pesquisa, não envolve a tecnologia como um vício.

Ademais, a literatura aponta a relevância dos pais e cuidadores estarem envolvidos e supervisionarem o que as crianças estão acessando, pois existem exposições a imagens e mensagens violentas, o que deixa as crianças vulneráveis a influências negativas (VITRUPP et al., 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados obtidos nessa investigação apontam para interessantes reflexões no que diz respeito às relações entre as atividades lúdicas e o brincar digital. Ressalta-se, que a questão não é se posicionar a favor ou contra a tecnologia no universo infantil, mas sim, quanto tempo está sendo despendido para as crianças, o quanto realmente os adultos estão dispostos a adentrar no mundo infantil e compreender suas reais motivações, necessidades e interesses. Neste cenário, talvez nós adultos não sejamos os mais especialistas para analisar as manifestações das crianças, pois precisamos do auxílio delas para compreender suas vivências e respectivos significados.

Para além dessas questões, salienta-se a importância da flexibilidade e discernimento para compreender as mudanças ocasionadas pela tecnologia. As crianças usam a tecnologia disponível na atualidade, enquanto os pais utilizaram tecnologias da época deles.



Aqui reside um conflito, que é a falta de domínio da tecnologia atual por parte dos pais.

Outro aspecto relevante que merece destaque é quanto ao fato de ter nas pesquisas e nas produções de conhecimento, uma participação efetiva das crianças. Pois um estudo que se propõe adentrar no universo infantil, necessita da participação do próprio sujeito estudado. Assim, uma proposta para continuação do presente estudo é uma pesquisa que se propõe dar o direito à voz das crianças, dando a elas uma participação efetiva em cada estudo. Por fim, destaca-se a importância da realização de novas pesquisas mais abrangentes em relação aos hábitos de brincar digital das crianças para fazer inferências mais consistentes.

REFERÊNCIAS

BECKER, B. *Infância, tecnologia e ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea*. (Tese de Doutorado em Psicologia), Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2017.

BECKER, B. L. *Brincando na web: atividades lúdicas desenvolvidas por crianças de cinco a 12 anos na internet*. (Dissertação de Mestrado em Psicologia), Universidade Federal da Bahia/UFBA, Salvador, BA, 2013.

BURKE, A.; MARSH, J. *Children's virtual play worlds: culture, learning, and participation*. New York, New York, Peter Lang, 2013.

CGI.BR., Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. *TIC Kids Online Brasil 2014*. Coord. Alexandre F. Barbosa, São Paulo, 2014.

CORREA, A. M. G., PEREIRA, A. D., BACKES, D. S., FERREIRA, C. L. L., SIGNOR, E., OBEM, M. K. Percepção de pais acerca do impacto de tecnologias no viver saudável dos seus filhos. *Cogitare Enfermagem*, v. 20, n. 4, p. 805-812, 2015.

EGUIA-GOMEZ, J. L.; CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; SOLANO-ALBAJES, L. Os games digitais como um recurso cognitivo para o ensino da história da Catalunha: um estudo de caso. *Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, v. 3, n. 2, p. 120-133, 2012.

FRIEDMANN, A. *O brincar no cotidiano da criança*. São Paulo, Moderna, 2006.



HSIN, C.; LI, M.; TSAI, C. The influence of young children's use of technology on their learning: a review. *Educational Technology & Society*, v. 17, n. 4, p. 85-99, 2014.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? *Psicologia. Pt- O Portal dos Psicólogos*, p. 1-13, 2015. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> Acesso em: 20 ago. 2019.

RADESKY, J. S.; CHRISTAKIS, D. A. Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America*, v. 63, n. 5, p. 827-239, 2016.

RAVASIO, M. H.; FUHR, A. P. O. Infância e tecnologia: aproximações e diálogos. *Educação Temática Digital*, v. 15, n. 2, p. 220-229, 2013.

ROSADO, J. R. História do Jogo e o game na aprendizagem. II Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas. *Anais...* Salvador, UFBA, 2006. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2019.

SHARKINS, K. A.; NEWTON, A. B.; ALBAIZ, N. E. A.; ERNEST, J. M. Preschool children's exposure to media, technology, and screen time: Perspectives of caregivers from three early childcare settings. *Early Childhood Education Journal*, v. 44, n. 5, p. 437-444, 2015.

VANDEWATER, E. A.; RIDEOUT, V. J.; WARTELA, E. A.; HUANG, X.; LEE, J. H.; SHIM, M. Digital childhood: electronic media use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics*, v. 119, n. 5, p. 1006-1015, 2007. Disponível em: <http://pediatrics.aappublications.org/content/119/5/e1006>. Acesso em: 10 abr. 2019.

VITTRUP, B.; SNIDER, S.; ROSE, K. K.; RIPPY, J. Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, v. 14, n. 1, p. 44-54, 2014.



VYGOTSKY, L. S. *A formação social de mente*. São Paulo, Martins Fontes, 2011.

YAN, Z. Child and adolescent use of mobile phones: an unparalleled complex developmental phenomenon. *Child Development*, v. 89, n. 1, p. 5-16, 2018.

Recebido em: 28 de maio de 2019

Aceito em: 9 de setembro de 2019.

